

ラグビーの歴史について(2)

— The Encyclopaedia of Sport (1897)におけるラグビーフットボール —

秦 修 司

A Study on the History of Rugby Football (II)

— Rugby Football in the Encyclopaedia of Sport (1897) —

Shuji HATA

はじめに:The Encyclopaedia of Sport(1897)について

The Earl of Suffolk and BerkshireによるThe Encyclopaedia of Sportの書が1897年にロンドンのLawrence and Bullen Ltd.から公刊された。編者は序文において、

「スポーツの愛好家は、近年、彼等の関心が英国の出版者によって軽視されてきたと不平を言うことはできない。しかし、スポーツについて考究している書は急速に増え続けているが、全国的な規模のスポーツ百科事典を作成しようとする尽力はなされてこなかった。¹⁾」

と述べているが、このことが、本書を公刊するきっかけとなっている。

BlaineによるEncyclopaedia of Rural Sportsの書が1840年に公刊され、1870年まで多くの版が重ねられている。彼は、各々のスポーツがその現在の完全な状態まで発達してきたことを叙述している。しかし、彼の書が著わされた時にはフットボールは軽視されていたので、彼は、実際には、英国のレクリエーションのうちで最もポピュラーなゲームについてはまったく叙述していない。

Blaineの先駆者であるStruttは、公刊以来、しばしば再版されているThe Sports and Pastimes of the People of Englandの書を1801年に公刊した。この貴重で興味深い書は古物研究家の知識の宝庫であるが、百科事典の名に値すると自負してはいない。

StruttそしてBlaineはその作業の大部分を独力で行った。しかし、スポーツの領域すべてを網羅しようとすれば、多くの専門家の協力を必要とするのは明らかである。

本書においては、編者の懇請に応じて、あらゆるスポーツの第一人者たちが寄稿している。彼等の如何なる完全で綿密な知識の部分もかつて発表してこなかった権威者たちが、本書のために沈黙を破っている。然程重要でない論説でさえ、詳細の正確性を保証するために、専門家の入念な修正や吟味が行われている。

本書の領域は極めて広範にわたり、それ自体スポーツでないが、例えば、“First Aid (応急手当)”, “Taxidermy (剥製術)”, そして“Veterinary Work (家畜病治療)”などのようにスポーツの必然的結果である主題に関する多くの論説が含まれている。

The Encyclopaedia of Sport (1897)におけるRugby Footballの論説(403頁—413頁)はUnionの会長(1888-89年)を務めたA. Buddが²⁾寄稿している。本研究では、A. Buddによる論説について

1. History of the Game
2. Hints on the Game
3. The Selection of Teams
4. The Captain
5. Method of Play
- A. Passing

- B. Dribbling
- C. Judgment Kicking
- 6. Departments of Play
 - A. Forward Play
 - a. Scrummaging
 - b. Open Play
 - B. Half-Back Play
 - C. Three-quarter Back Play
 - a. Three Three-quarters-The Centre
 - b. Wings
 - c. Four Three-quarters Back Play
 - d. Full-Back Play
- 7. General Play
- 8. Some General Hints

の順で叙述していく。

内容

1. History of the Game

Buddはこのパートをラグビーのゲームが20人制の時期から1890年後半に至るまで経てきた様々な局面を概要することに充てている。

BuddがCliffton Collegeの学生であった時、そこで行われていたゲームはラグビー校で行われていたゲームと同じであった。双方のチームは20名から成り、プレイヤーのフィールドにおける布陣は、2名のフル・バック、1名のスリー・クォーター、2名のハーフ、そして15名がフォワードであった。スクラメージの中で頭を下げる行為は反則であり、誰かプレイヤーがスクラメージの中で頭を下げたら、相手はそれに対し膝を激しくあげることによってこの反則にペナルティを科した。ハッキングは許されていた。

ハッキングやトリッピングはタックルと同様極めてよく行われており、ランナーを阻止する野蛮で荒っぽい方法のように見えるが、それが成功するには相当のスキルや正確性が要求された。ゴール・キックをする場所にボールを持って行く際、極端なまでの手続きがふまれた³⁾。

スクラメージの技術は真直ぐ前方への押しにあった。前列のプレイヤーは脚の間にボールを運び、相手フォワードが全力で押してきてもボールをしっかりとキープするようにした。

フォワードが平衡状態を保ってスクラメージが2, 3分続くことがしばしばあったようである。

ゲームをスピーディにする最初のステップはプレイヤーの数を20名から15名に減らしたことであった。しかしながら、このあと極めて長い間、ボックスのプレイヤーの最初の、つまり、2名のフル・バック、1名のスリー・クォーター、そして2名のハーフ・ボックスの布陣が維持された。この変化のため、10名のフォワードはこれまで箱詰めになっていたスクラメージから離れることが可能になり、その結果、ドリブルの技術が推進されている。スクラメージの中で頭を下げてボールを見ることが可能になった。クラブのゲームにおいてはハッキングが廃止されたが、ラグビー校は2, 3年後までハッキングを残した。タッチに出たボールは規則によってボールをタッチに蹴り込んだ側の反対側のボールであることが明示された⁴⁾。

2名のアンパイアと1名のレフリーがゲームの補助者として登場したが、アンパイアの間に意見の一致が見られなかった場合、裁定を下す権能はレフリーだけにしか与えられなかった。

ゲームをスピーディにする方向での次のステップはオックスフォード大学による“Foiking”の名で知られる方法であった。それはウィング・フォワードがスクラメージの横から足を使って巧妙にボールを出すことであった。プレイが極めてスピーディになってきたとき、1名のスリー・クォーターではフィールドを守り続けるのがもはや不可能になったので、それを第2番目のスリー・クォーターによって補強したが、それによってフォワードは10名から9名になった。

次に、他の如何なるイノベーションよりラグビーのゲームの性格に革命的变化をもたらすことに関係のあった技術であるパスが発達した。そのイノベーションの榮譽が誰にあるかは多くの論争のある問題であったが、パスを完成させたのはBlackheath Clubの労作であったのは疑いが無い。パスは、最初はフォワードだけに限られていたが、次第にハーフ・ボックスに広がった。ボールをパス・アウトした最初のハーフで

あるかについては明らかでない。LancashireのJ. Payneが最初にその模範を示したと主張する者もいるが、“feeding”の技術を最初に業にしたのはAlan Rotherham⁶⁾であり、すべてのハーフ・バックが模倣しているそのパターンが残っている。

次に第3番目のスリー・クォーターが追加された。それはいくらか特異な方法でなされた。最初、南部のチームが選抜された時、スリー・クォーターは2名であった。しかし、フォワードの1人であるP. Newton⁷⁾がプレイできなかった。そこでHarry Vassall⁸⁾はオックスフォードから委員会にW. Wade⁹⁾なる類希なる能力を持ったプレイヤーがいるので彼をチームに入れるよう強く勧めた。その状況のもとに、委員会にはかなりの不安があったが、W. Wadeをチームに入れることを決めた。南部のトリオ、つまりW. L. Bolton¹⁰⁾、A. M. Evanson¹¹⁾そしてW. Wadeのリチャードソン競技場での素晴らしい成功がこの問題にかたをつけた。

次の発展は、センター・スリー・クォーターによるウィングへのパスであった。この先駆者はセンター・ポジションで、Rotherhamがハーフ・バックで示したのと同じ原則を適用したRobertshaw¹²⁾であった。スリー・クォーターを3名にすることによって、フル・バックは2名から1名になった。

ウェールズはさらにもう1名スリー・クォーターを加え、スリー・クォーターを4人制にしたままであったが、他の国はそれを取り入れなかった。というのは、ウェールズは何年もの間、スリー・クォーターを3名でやるシステムに固執したイングランド、スコットランド¹³⁾、そしてアイルランドに敗れていたからである。

しかし、4人制のスリー・クォーターのゲームが消え去るかに見えたその瞬間に、それを助ける新しいスクラメージの方法であるヒール・アウト¹⁴⁾とホイール¹⁵⁾が登場したが、その2つはすぐに流行となり、由緒ある真直ぐ前方に押すゲームにとって代った。

この時代まではスリー・クォーターを4名にすることは失敗であった。というのは、8名の

フォワードでは旧式の様式での相手9名のフォワードに対してスクラメージを支えることができなかったからである。ヒール・アウトとホイールの導入によって状況は変わった。9番目のプレイヤーは、ホイールによる、又はボールが投入された瞬間にヒール・バックされたスクラメージにおいて、かつてのフォワードが相手より優位なパワーや体重によってスクラメージを支えなければならなかった時ともはや同じ価値がなかった。

ホイールの方法はYorkshireで始まり、その最初の代表者はBradford Clubであった。ヒール・アウトを最初に行ったのはどこからであるかについては明らかでない。

この時期までの最終的な変化は2名のハーフの位置関係にある。彼等は、もはや互いに平行には立たないが、パスの短かさ、素早さ、そして正確性を助ける目的で1人がスクラメージを受持ち、もう1人はハーフとスリー・クォーターの中間に下って立ち、言わば第5番目のスリー・クォーターになっている。

そのためにドリブルとパスが導入され、多大の発見に影響を及ぼしたプレイヤーの数を20名から15名に減らしたことについては是認されているが、第4番目のスリー・クォーターを加えたことによってプレイに効果があったかについては極めて熱心に論議されてきた問題であった。

2. Hints on the Game

認識すべき最初の教えとして、近代のゲームの全体の趨勢はチームを構成しているパートを完全にコントロールされた機械に変換することとチームの成功はプレイヤー個人の卓越よりはむしろコーディネーションにあるとしている。

最初のステップは、プレイの様式の明確な選択である。つまり、スピーディなゲーム、又はスローなゲーム、パス主体のゲーム、又はドリブル主体のゲームかを選択である。しかし、その戦術の成功はプレイヤーのプレイの様式の充分な理解にかかっており、すべてのプレイヤーが協力し合ってその戦術を遂行しなければならない。プレイの様式を選択は、そのほとんどがプレイヤーの人的資材によって決まるのは疑い

がなく、プレイヤーがスピーディな又はスローなゲームに最も適しているか、ドリブルの又はパスのゲームに最も適しているかの考慮が重要である。

3. The Selection of Teams

Buddは、このチームの選抜に関わる人間が少なければ少い程、ベターであり、チームのキャプテン、プレイについて適切に判断できるならば、彼にチームの選抜の問題を任せるべきであるという強い意見を持っている。キャプテンに与える権能が大きければ大きい程、自己の責務について真に理解する可能性が大きくなり、彼のクラブ運営に寄与する関心や労作も大きくなる可能性が大である。反対に、選抜に関する委員会の組織が大きいと、様々な意見に終始し、そのような状況の下では、委員全員の一致を見出せない。

4. The Captain

チームの全体の運営はキャプテンの肩にかかっているので、キャプテンを選ぶ問題が最も重要になる。キャプテンのポストにチームの最年長のプレイヤーを選ぶといった習慣があるが、これは大きな誤りである。キャプテンの義務を遂行する上で最上の資格あるプレイヤーは、もう1人の候補者が有する年長者であるというどんな要求にも無関係に選ばれるべきである。

フィールドでのキャプテンの責務として、

- ①プレイの様式の選択
- ②誤りを是正すること
- ③チームをまとめること
- ④沈黙をまもらせること
- ⑤相手チームの戦術を入念に精査し、それに対応する戦術によって相手チームの攻撃を阻止すること
- ⑥ライン・アウトにおいて味方プレイヤーが相手チームのすべてのプレイヤーをマークしているかチェックすること—これが最も重要である。

以上の示唆から、キャプテンのポジションは、できればスクラメージの外のプレイヤーが最適である。というのは、そのポジションが、

ゲームがどのように展開しているか正確に見極めることができるからである。

5. Method of Play

A. Passing

ラグビーのプレイの全体の趨勢は、ゲームをよりスピーディでオープンにすることになってきているが、その転換の主たる要因はパスであった。このパスの技術がゲームのスピードを助長してきたことは疑いが無いが、次のことも忘れてはならない。つまり、ドリブルは、乾いたグラウンドではあまり効果的でなく、スペクタクルの観点からしてもあまり魅力的でないが、すべりやすいグラウンド、ぬれたボール、又は激しい風等によってパスが極めて困難になり、時にはパスが不可能なこともあるが、ドリブルは、如何なる天候の条件の下でもそれが可能であるという利点を有していることである。すべてのチームはパスとドリブルの両方に熟練しておくべきである。

パスの原則について

- ①パスの第一の目的は、自分より有利な位置にいる味方プレイヤーにボールを送ることである。
- ②それについては、次の添書に従う。誰か味方のプレイヤーが有利な位置にいないければ決してパスしてはならない。パスは、得られる明確な利益がなければあえておかすべきでない危険性を有しているので、自分でボールを死守しなければならない。
- ③危険性の理由で、自陣25ヤード・ラインの内側では如何なるプレイヤーもパスしてはならない。
- ④最も時宜を得た瞬間に、つまりパスが確実にできる場合、そしてパスによって最も多くのことが得られるまさにその瞬間にパスしなければならない。
- ⑤パスは低く、素早く、受け易く、できるだけ短いものでなければならない。高くゆっくりとしたパスは相手にインター・セプトされ易いが、短いパスは長いパスより安全で正確である。
- ⑥上述のことから、バックアップするプレイ

ヤーはボールを持っているプレイヤーとできるだけ平行に接近してバックアップすべきことが理解される。これらのことは、ハーフからスリー・クォーターへの、そしてセンター・スリー・クォーターからウィングへの長いパスに適用されるのはもちろんのことである。

- ⑦ボールを受けるプレイヤーは、ボールを持っているプレイヤーよりいい位置にいないければ、決してパスを要求してはいけない。
- ⑧パスすると見せかけてパスをしないフェイント（ダミー）は極めて効果的な方法であるが、それにはそれをいつ用いるかの判断力と瞬時にその状況に持込む能力が要求される。フェイントを用いる状況についてはどんな明確な法則もないのであるが、特定のプレイが生起する状況によって決定されなければならない。

パスが極めてなされ過ぎており、二流のクラブにおいてパスの技術が非常によく模倣されており、又、多くのほとんどのプレイヤーはボールを得るとすぐにボールを手放すべきであるという考えにかぶれているようであるとBuddは述べている。走者は、疾走したり、相手をかわしたりするのでなく、中途半端なスピードで走り、先ず一方を見て、次にもう一方を見て誰かにパスしようとする。その結果は、静止したままの状態がボールが何度もパスされることがよくあることになるとも述べている。ボールを受けるプレイヤーはタックルされる危険性を悟るまでは、躊躇したり、周囲を見まわさずに、前方にフル・スピードで走り、タックルされそうになったときに初めて、オープン側にいる最も有利な位置にあるプレイヤーにパスすべきである。

B. Dribbling

パスについて述べられてきたことの多くがドリブルにも適用される。ドリブルは極めて熱心に練習することによってしか習得できない技術である。要求されるドリブルとは、一体となった、集約されたものである。相手に容易に阻止され、従ってあまり効果的でない孤立したドリ

ブルではあってはならない。

ドリブルの最も重要な規則は、

- ①あまり急速にボールをドリブルしてはならない。さもないとボールに対してオーバーランするのは確実である。
- ②プレイヤーはどのようにして足でパスするか充分理解しておくべきである。手によるパスに関して列挙された原則の大部分がドリブルにもあてはまる。
- ③プレイヤーはその必要が生じたら右でも左でもパスできるように足の内側と同様外側を用いることができないとなければならない。
- ④フォワードのプレイヤーは、ドリブルを幅広く、そしてボールを有利に渡すことのできる側にバックアップすべきである。
- ⑤ハーフ、又はスリー・クォーターがオープン側の得点可能ないい位置にある場合、ドリブルしているプレイヤーは、ロング・パスができる程充分なスキルがあれば、ボールをそれらのプレイヤーにただちにパスすべきである。
- ⑥ハーフ・バックはドリブルすべきでない。時々には益があることもあるが、一般的には、習慣的にドリブルするハーフ・バックは味方スリー・クォーターにボールを渡すのを軽視する傾向にある。何故ならば、そのハーフ・バックはめったにボールを拾いあげることがなく、緊急時にボールを拾いあげることができないからである。

C. Judgement Kicking

Yorkshireのチームのフォワードはドリブルでなく“judgement kicking”として知られるものをよく行っている。これは、味方フォワードと近い方のハーフ、又はスリー・クォーターのあたりでボールが止まる位の強さでボールを蹴り、全力でフォロー・アップし、相手より先にボールに達することである。その“judgement kicking”の1つの変形は、防御の薄い地域への同じ目的を持った斜めのロング・キックである。この方法は、成功すると極めて効果的であるが、そのキックは判断の適切で、コントロールされたものでなければならない。

6. Departments of Play

A. Forward Play

フォワードの重要な特性は、スピード、ダッシュ力、スキルが、体重と身体パワーと合体されたものである。しかし、すべての資質のうちでも最も価値のあるものはハード・ワークである。

フォワードのプレイには、a. スクラメージ、b. オープンでのプレイの2つの局面がある。

a. Scrummaging

認識すべき第1の教えは、世界一のスピードやスキルがあっても、スクラメージを押されないように支えることができなければ、それらは役に立たないということである。実際、これは重要な原則である。バックスのプレイヤーには余裕があるに違いないが、味方フォワードが完全に負かされておれば、バックスは圧倒され、相手を抜いて突破していく機会はない。

従って、スクラメージの練習を多くしなければならない。スクラメージの練習の豊富さとオープンでのスピードを合体したチームが最強である。

スクラメージにおいて、1890年代後半流行している方法は、i) ホィール、ii) ヒール・アウトである。

i) Wheeling

ホィールの技術の基本的要素は、スクラメージにおいて味方フォワードがボールを獲得し、ボールを相手の妨害から安全であるところのファースト・ロー又はセカンド・ローの後方に下げることにあるが、相手には同じ動きをさせないようにすることである。この場合、スクラメージが回転しそうになる方向がわかるまで、ボールをていねいに操作し、そして右又は左のどちらにホィールするのが適切であるか決めることができる。このポイントが確認されると、バック・ローがボールを前方に持って行くことによって最も効果的な側にホィールされるが、一方、フロント・ローはスクラメージから抜け出る。

ホィールする場合、

① 先ず第一に、スクラメージにおいてボールを獲得しなければならない。これが絶対条件である。

② ボールを相手の妨害から守るために、スクラメージを形成しているプレイヤーのフロント・ローの後に、ボールをすぐに下げなければならない。それによって、相手に秘密に、そして妨害されずにホィールを行うことができるかもしれない。

③ ホィールする瞬間までは、ボールを適切に操作し、同時にスクラメージを安定させなければならない。

④ 最も効果的に相手もホィールする場合、ボールを確保して前方に突進できる側にホィールしなければならない。

上述のことから、ホィールは遂行するのが決して容易でないことが推測されるが、事実、正確にホィールできるチームは数少かった。ホィールは失敗すると、それは極めて危険である。ホィールを試みて、ほとんどのチームがなす失敗はホィールを早くし過ぎてボールを残して、その結果ボールを相手に見せることである。

ii) Heeling Out

ヒール・アウトの技術は次のとおりである。つまり、ヒール・アウトはスクラメージが形成される瞬間にはなされない。フォワードは、ホィールと同様に、先ずボールを獲得しなければならない。フォワードはスクラメージの開始から、最大の力を出してスクラメージを押し、相手にスクラメージを押そうと頑張っているという考えを伝え、そうすることによって味方のヒール・アウトの動きを隠さなければならない。フォワードが実際に相手を押している時がヒール・アウトを行う瞬間である。

スクラメージにおいては、次のポイントが重要である。

① 相手より先にスクラメージを形成し、素早くバックすること。これがスクラメージにおける戦いの半分である。

② スクラメージを押すこと。ボールが投入されたその瞬間に全運動量をかけるべきである。

- ③スクラメージにおいて、相手側にいたり、ボールの前方にいたら、すみやかに戻って再びスクラメージに加わるべきである。
- ④頭を下げたコンパクトなスクラメージを形成すること。まとまりのないバックは容易に崩壊し、ホールやヒール・アウトの動きができない。
- ⑤スクラメージの中で決してボールを前方に蹴らないこと。前方にボールを蹴ることによって、みずからボールを手放し、ボールを相手の支配下に渡してしまうことになる。
- ⑥スクラメージにおいて、常にボールから目を離さず、相手の動きに注意しておくこと。
- ⑦ハーフ・バックはスクラメージの中にあるボールの位置や動きを味方に絶えず伝えるべきである。

b. Open Play

いったんスクラメージがブレイク・アップしたら、オープン・プレイについての第一の重要な秘訣は素早くブレイクして全力でフォロー・アップすることである。これは、疾走であって、極めてよく見かける小走りであるべきでない。素早いフォロー・アップ程、重要なものはない。そして、ボールを持っている相手をタックルする地点に単独でなく、5又は6名で行くような相手より数で勝るべきである。

フォワードのオープンでのプレイの重要なアイテムの1つは、ライン・アウトである。ライン・アウトでは、プレイヤーの慣れた位置、つまり、あるプレイヤーはタッチ・ラインに接近して、あるプレイヤーはタッチ・ラインから離れた位置をとらせるのが大いに助けとなる。

各々のフォワードは相手の1人を確実にマークしなければならない。相手の1人のプレイヤーを確実にマークしなかったため、そのプレイヤーに抜かれていくことによって、そのために多くのトライを相手に許される。

B. Half-back Play

ハーフ・バックはフォワードとスリー・クォーター・バックスとの導管である。ハーフ・バックの性格についてのこの考え方によって、ゲームを変えたイノベーションであるフィ

ーディングとして一般的に知られている技術が考え出された。従って、ハーフ・バックはフィーディングの技術を習得することが必要である。フィーディングには2つの様式がある。

- ①静止した状態でのフィーディングつまり、ハーフ・バックみずから走らずに、ボールを受けるとすぐにスリー・クォーターにパスをする。
- ②ハーフ・バックが自分で走り、対面をかわし、適切な瞬間にスリー・クォーターにパスして、そのプレイヤーを助ける。

後者の方が有効な手順であるが、例えば相手がほとんど間近に迫ってきた場合などのようにそれを行う時間的余裕が必ずしもないことがある。この場合、ハーフはパスしようとするれば、極めてすみやかにパスしなければならない。スリー・クォーターのどちらにパスをするかはハーフの判断と状況によるが、できればセンターにパスするのが適切ではある。というのは、センターの動くフィールドが、タッチ・ラインによって片側に切り詰められているウィングよりゲームを展開させるよりよい位置にあるからである。

しかしながらどんなにパスの上手なハーフもボールに素早く達しなければ無益である。というのは素早くボールに達しなければ、相手のハーフが先にボールを獲得するのは確実であるからである。このために、ハーフはスクラメージからどれ位離れて立っておくべきかの問題が生ずる。この点については厳格な規則は規定できない。かなりの距離をとって立つハーフもいればフォワードの周辺に位置しているハーフもいる。ある程度の距離をもって立つことによって、より多くの余裕を持ってボールを得るのは疑いがなく、反対により接近して立っている程にはボールを得る可能性がなく、相手の突進を阻止したり、相手のハーフに接近していくその両方の問題においては不利である。ハーフの立つ正確な位置はハーフの自己のスタイルに最も適した位置であるべきである。

ハーフにとってタックルで相手の突進を阻止する能力も重要である。ハーフは相手ハーフを

絶えず注意深く見ておき、ボールが相手ハーフに渡る瞬間、そのプレイヤーを釘づけにする態勢をとっておかなければならない。相手のプレイヤーがドリブル・ラッシュしてくる場合、果敢にボールに身を挺しなければならぬ。

又、ハーフはキックが上手でなければならない。防御において、タッチにボールを出すことによって味方チームを救済できるからである。

最も効果的なゲームは2人のハーフの協力によるクロス・パスによってなされる。クロス・パスの方法は次のとおりである。つまり、ボールがスクラメージの一方の側にいるハーフに出てくると、そのプレイヤーはすぐにもう一人のハーフにパスをするのであるが、逆も同様である。クロス・パスの考え方の基本はクロス・パスによってゲームの流れを変えることであり、プレイをスクラメージの一方の側からもう一方の側へと急に転換することにある。最初にボールを受けたハーフの相手ハーフはクロス・パスのためにタックルすることができないが、一方、もう一方の相手のハーフはそのパスが素早いものであれば、多分にタックルに入る態勢になってないか、パスがなされたという事実を知らない可能性がある。従って、クロス・パスを受けたハーフは相手に邪魔されずに味方スリー・クォーターにボールを送ることができる。タッチ付近でプレイが行われており、スクラメージとタッチ・ラインの間にゲームを展開する余地がほとんどない場合に、それは最も効果的に用いられる戦術である。ボールがタッチ・ラインにいるハーフに出たら、もう一方のハーフにクロス・パスすることによってプレイをすぐにオープン・フィールドに移行することができる。

もう1つのイノベーションは、1人のハーフがスクラメージを受持ち、一方、もう1人のハーフはスクラメージを受け持つハーフとスリー・クォーターの中間に下って立つことである。プレイのオープン側にいるハーフは下って立つハーフであり、もう1人のハーフはスクラメージを受け持つ。その目的は、ショート・パスを用いてスリー・クォーターへのボール渡し

を早めることである。しかしながら、これらの戦術は攻撃においてしか用いることができない。防御では、両ハーフともスクラメージを受持ち、相手の突進を阻止したり、相手をタックルすることが極めて重要である。

C. Three-quarter back play

スリー・クォーター・バックのプレイには、a) 3人制のスリー・クォーター、b) 4人制のスリー・クォーターの2つのシステムがある。どちらがよりよい方法であるかについての見解は大きく異ってきた。しかし、イングランド、スコットランド、そしてアイルランドがウェールズの4人制のスリー・クォーターに対して3人制で通してきた長期に及ぶ論争のあと、4人制に徐々に発展していき、1890年代後半では4人制がより一般的になった。

過去の真直ぐ前方にスクラメージを押す時代には4人制のスリー・クォーターは誤りであったこと、そしてウェールズは4人制を採用したため、国際試合において無惨な敗北によるペナルティを支払ってきた事実は重要である。

第一に8名のフォワードでは9名のフォワードに耐えることができない。第二に4人のスリー・クォーターに余地を与える程、グラウンドの十分な広さがないことが主張されてきた。

第一の主張に対し、フォワードのプレイにおいてヒール・アウトとホィールが生まれた状況の下では9名のフォワードが必ず8名のフォワードを完敗させるという考えは誤りである。その類のことは何も生じない。これらのイノベーションによって、フォワード・プレイの全体の特徴が変わったこととスクラメージは体重や身体パワーというよりは技巧や策略の問題になった。これらの状況の下ではスクラメージにおける第9番目のプレイヤーの価値はかつての古い方式であったものではないことは極めて明白である。従って、9名のフォワードが8名のフォワードを完敗させてきたことは事実であるが、1890年代のスクラメージの方法の下では9名のフォワードが8名のフォワードを完全に負かすことはなかった。

8名のフォワードが9名のフォワードに耐え

ることができるのであれば、スリー・クォーターに1名のエキストラのプレイヤーをつけるのは、攻撃、防御の両方の観点から、明確な利点があるのははっきりしている。

第一にエキストラのプレイヤーは防御を強化する。

第二にエキストラのプレイヤーが攻撃に貢献するのは極めて明白である。そのプレイヤーの出現によって長いパスより容易で正確な短いパスがプレイに導入され、そしてエキストラのプレイヤーのライン参加によってショート・パスが完全になされるならば、相手にとって潰すのが難しい極めて微妙な調整が可能である。

グラウンドの広さについては、4人制のスリー・クォーターのゲームは3人制のゲームと完全に異なる。4人制の場合、スリー・クォーターは真直ぐに走るが、3人制の場合、弧を描いて走るので、4人制は3人制と同じ許容範囲を有している。

従って、1890年代のフォワードのプレイの局面の下ではスリー・クォーターを4人制でプレイするのが基本であるとBuddは主張する。しかし、4人制のシステムは、プレイヤーに個性の代りに機械であることを要求し、それによって3人制のスリー・クォーターのゲームと同じ能力を持ったプレイヤーが生じないし、決して生じることはないことを認めている。

急進的な変化が生じ、フォワードのプレイヤーのプレミアムである体重と身体パワーに依存するフォワード・プレイになったら、その時は3人制のスリー・クォーターが再び採り入れられるだろうとも述べている。

a. Three Three-quarters-The Centre

センターはハーフ・バックスの相関者である。センターは味方2名のウィングのためにゲームを作っていかなければならない。ハーフのスリー・クォーターへのパスについて書き著されたことのすべてがセンターのウィングへのパスにあてはまる。センターは、時々、走らずすぐにウィングへパスすることもあるし、ウィングが得点をあげる最上の機会がある瞬間にパスをしてウィングをうまく走らせることができる

し、又、時にはフェイントによって相手を確実に抜いていくことができるならば、センターがみずから走ってもよい。

センターは確実なキックやタックルができて、相手の突進を阻止することが絶対的に必要である。これらのことは、防御の負担がセンターの肩にかかってくるので絶対に欠くことのできない資質である。一般的に、突破するのはセンターの役割であり、そして、自陣25ヤード以内の場合、又はパスか自分で前進をはかることができない場合、センターはキックをせざるを得ない。スリー・クォーター全員が確実にタックルやキックができるべきであると言ってもいいが、これは基本的にはセンターの場合であるので、このポジションでの効果的なキックは絶対に必要である。そのことはハーフやフル・バックのキックにも言えることであるが、すべてのキックはタッチに達すべきである。

b. The Wings

現代のラグビーはスピードを奨励してきたので、ウィングに足の速いプレイヤーを置くのが習慣になった。これは、キックやタックルのような他の資質が望ましくないということだけでなく、スピードや相手をかわすパワーがこのウィングのポジションでの絶対的な必要条件であると指摘することを意味するものではない。ウィングにおいてもセンターのタッチのキックについて述べられたことのすべてが等しくあてはまる。

センターが走ってウィングを助けている場合、ウィングではセンターが容易にパスできる位置をとってセンターをバック・アップしなければならないが、その隔てる距離は状況による。

スリー・クォーターのプレイヤーはすべて緊急の場合、フル・バックを助けに行くべきである。このことは次の場合にとくにあてはまる。

①フル・バックが走ってスリー・クォーターの前に出た場合。

②フル・バックが自分でキックしたボールをフォロー・アップしてきた場合。

これら両方の場合とも、ゴール・ポストは防衛されていないのでスリー・クォーターはただ

ちにドロップ・バックすべきである。

C. Four Three-quarter Back Play

前述したように、4人制のスリー・クォーターのゲームは3人制のゲームとは全体的に性格が異なる。3人制のスリー・クォーターにおいては、すでに理解してきたように、唯一のセンターがウィングを助け、最も時宜を得た瞬間にパスをするが、4人制のスリー・クォーターの場合、センターが2名おり、用いられる方法はショート・パスである。走る方向は極めて真直ぐなものである。4人制のスリー・クォーターでのゲームについては、より正確な基準では、フォワードが互いに幅広くバック・アップして生ずるショート・パスである。4名のスリー・クォーターは、彼等の1人が走っている間、平行に走って、彼等の相対的な位置を保つ。

パスはボールを持ったプレイヤーが全力で走っている時になされる。例えば、ボールを受けるプレイヤーは全力でスタートする。他の3名のスリー・クォーターはつりあいをとってバック・アップする。ボールを持っているプレイヤーは相手に阻止されるか、パスによって利益が得られる場合にパスをする。同じ状況でボールを受けたプレイヤーは、それがセンターであれば、もう1人の味方のセンターにボールを戻すか外側のウィングにボールを送るが、そのウィングが走れる限界に達し、タッチ・ライン近くで相手に包囲された場合、ウィングにパスをしたプレイヤーにボールを返す。そのように障害が生ずる時は一連の短くて機械のように正確なパスによって、タックルにくる各々の相手プレイヤーを抜いていく。

4人制のスリー・クォーターのシステムは相当の練習、ハード・ワークが要求される。成功はパスが全力で走ってなされるかどうかにかかっている。

d. Full-Back Play

4人制のスリー・クォーターのゲームでのフル・バックのフィールド上の位置は最も難しい。相当の重責がフル・バックの肩にかかっており、フル・バックが自分の位置をどこに決めるかは容易ではない。考えるべき最初の点は、フ

ル・バックは味方スリー・クォーターに関してどこに位置すべきかである。練習によってだけしかフル・バックにその適切な位置を教えることはできない。相手もキックの範囲が許す限り、スリー・クォーターに接近すべきであるが、決して相手のキックがフル・バックの頭上を越す程接近してはならないというのが一般的に言えることである。次に、相手スリー・クォーターがパスをつないで攻撃してきた場合、フル・バックは何をすべきかの問題が生ずる。フル・バックのできることすべては、パス攻撃の最終的な展開を見て、躊躇せずにボールを持っているプレイヤーにタックルに行くことである。

相手のドリブル・ラッシュの場合、フル・バックは極めて多くのプレイヤーがいつもやっているように攻撃集団を前にして決して後退し続けてはならず、果敢に突進していき、ボールを拾いあげるのかボールに飛び込まなければならない。

フル・バックの基本は、確実なタックルとキックができることである。これら両方の資質があるプレイヤーがチームに存在せず、タックラー、又はキッカーのどちらをプレイさせるべきかの問題が生じた場合、タックラーを優先すべきであるのは疑いがない。というのは、タックラーの方が極めて危険な瞬間に役立つ可能性が大きいだけでなく、スリー・クォーターが、背後に信頼できるタックラーがいることを知っておれば、大きな自信を持ってプレイできるからである。

フル・バックは最後の防御プレイヤーであり、彼のオープンへのキックは悲惨な結果につながる可能性があるので、タッチへのキックについて述べられてきたことが他の如何なるプレイヤーよりもフル・バックにあてはまるのは明らかである。この理由で、フル・バックはどちらの足でもキックすることができなければならない。フル・バックが右足だけでしかキックすることができなければ、グラウンドの右側でボールを得たとき窮地に陥る。第二に、フル・バックが自陣ゴール前で相手に包囲された場

合、確実にキックすることができなければ、ボールを死守してタックルを受けなければならない。

7. General Play-Tackling

フットボール場でしばしば聞かれる“低く入れ”ということ程、タックルしようとしているプレイヤーに与える適切な助言はない。理想的なタックルとはプレイヤーとボールをしっかりと捕えてパスする機会を奪うタックルである。しかしながら、これができない場合、次になすべきことは、相手の尻、又は膝を狙って行って、十分な推進力を持って相手に飛び込み、相手を転倒させ、そのようにしてパスを阻止することがある。タックルにおける秘訣は、タックルは決断力を持って、少しも躊躇せずになされなければならないことである。

8. Some General Hints

トスに勝ったら、必ず風上を選択することである。又、トスに勝ったら、必ず前半は勾配のある方でプレイすること。ゲームの前半の得点は味方チームの自信を鼓舞し、相手の士気をくじく。

キック・オフやキック・アウトにおいて、味方の如何なるプレイヤーもキッカーの前方にいないことを確かめること。キッカーより前方に味方プレイヤーがおれば、キックの利点は失われ、そして両タッチ・ラインの中央、ハーフ・ウェイや25ヤードでスクラメージが形成される。

トライ後のゴール・キックの場合、常と同じプレース・キッカーとプレーサーを選ぶこと。ボールのプレースはキックと同じ位重要である。プレーサーはキッカーのグラウンドにおけるボールの位置についての好みを充分知っておかなければならない。短い距離のキックの場合、キッカーはボールにラッシュすべきでない。二歩ぐらいの助走で充分である。事実、片脚で立ってもう一方の脚でクロス・バー越しの高くゆっくりとしたボールを蹴るのがよりよい。

自陣ゴール前に相手が攻めている場合、多くのキャプテンは、防御の目的でスクラメージからプレイヤーを1人はずす方法を用いる。しかし、これは大きな誤りである。自陣25ヤード

内にあるフォワードは、多かれ少かれ、意気消沈している。この状況において特にスクラメージのバックを強めたいと考えている。バックが弱まれば、相手は激しい勢いで攻撃してくるので味方がバックスのプレイヤーは圧倒されてしまう。スクラメージからフォワードを1人はずすのは、危険な瞬間に絶対に必要な防御の力を低減することと同じである。

キック・オフ又はキック・アウトにおいては味方フォワードが素早くフォロー・アップして相手より先にボールに到達するか、相手がボールを受けた瞬間そのプレイヤーにタックルに入れるように、長いというよりはむしろ高く蹴るのがよりよい。

注及び引用・参考文献

- 1) The Earl of Suffolk and Berkshire, The Encyclopaedia of Sport, Lawrence and Bullen Ltd., 1897, Preface.
- 2) Budd, A. (Blackheath Club.)
- 3) Percy Royds, The History of the the Laws of Rugby Football, Walker & co., 1949, P. 188. 原典 : In 1874 the Rugby Union ruled- "A Side having touched the ball down in their opponents' goal, shall 'try at goal' either by a place kick or 'punt out.'
If a 'try at goal' be made by a place kick a player of the side who has touched the ball down shall bring it up to the goal line in a straight line from and opposite to the spot where the ball was touch down and there make a mark on the goal line and walk out with it at right-angles to the goal line any distance and there place it for another of his side to kick. The kicker's side must be behind the ball when it is kicked and the opposite side must remain behind the goal line until the ball has been placed on the ground.
- 4) ib: id, p. 208.
原典 : "If the ball goes into touch, a player on the side other than that whose player last touched it in the field of play must bring it to the spot where it crossed the touch line.

- 5) Payne, J. H. (Broughton Club)
- 6) Rotherham, Alan (Oxford Univ. and Richmond)
- 7) Newton, P. A. (Blackheath Club)
- 8) Vassall, H. (Oxford Univ. and Blackheath)
- 9) Wade, C. G. (Oxford Univ. and Richmond)
- 10) Bolton, W. N. (Sandharst and Blackheath)
- 11) Evanson, A. M. (Richmond)
- 12) Robertshaw, R. (Bradford)
- 13) John Griffith, the Phoenix Book of International Rugby Records, J. M. Dent & Son Ltd., 1987, p. p. 189-190.

Wales International Records.

1880-81		1881-82	
V. England		V. Ireland	
Eng. : 7G	6T 1DG	Ire. : 0	
Wales : 0		Wales : 2G 2T	

1882-83		1884-85	
V. England	V. Scotland	V. England	
Wales : 0	Scot. : 3G	Wales : 1G 1T	
Eng. : 2G 4T	Wales : 1G	Eng. : 1G 4T	

1885-86		
V. Scotland	V. England	V. Scotland
Scot. : 0	Eng. : 1GM 2T	Wales : 0
Wales : 0	Wales : 1G	Sct. : 2G 1T

1886-87		
V. England	V. Scotland	V. Ireland
Wales : 0	Scot. : 4G 8T	Wales : 1DG 1T
Eng. : 0	Wales : 0	Ire. : 3T

1887-1888	
V. Scotland	V. Ireland
Wales : 1T	Ire. : 1G 1DG 1T
Scot. : 0	Wales : 0

- 14) heeling out.スクラムのボールを足のうらで味方に出すこと
- 15) wheeling.ボールをスクラムの中にキープしたままスクラムを回転させながらドリブル・ラッシュする攻撃法
- 16) kick out.ドロップ・アウトのことであり、1892年までキック・アウトとして知られる。